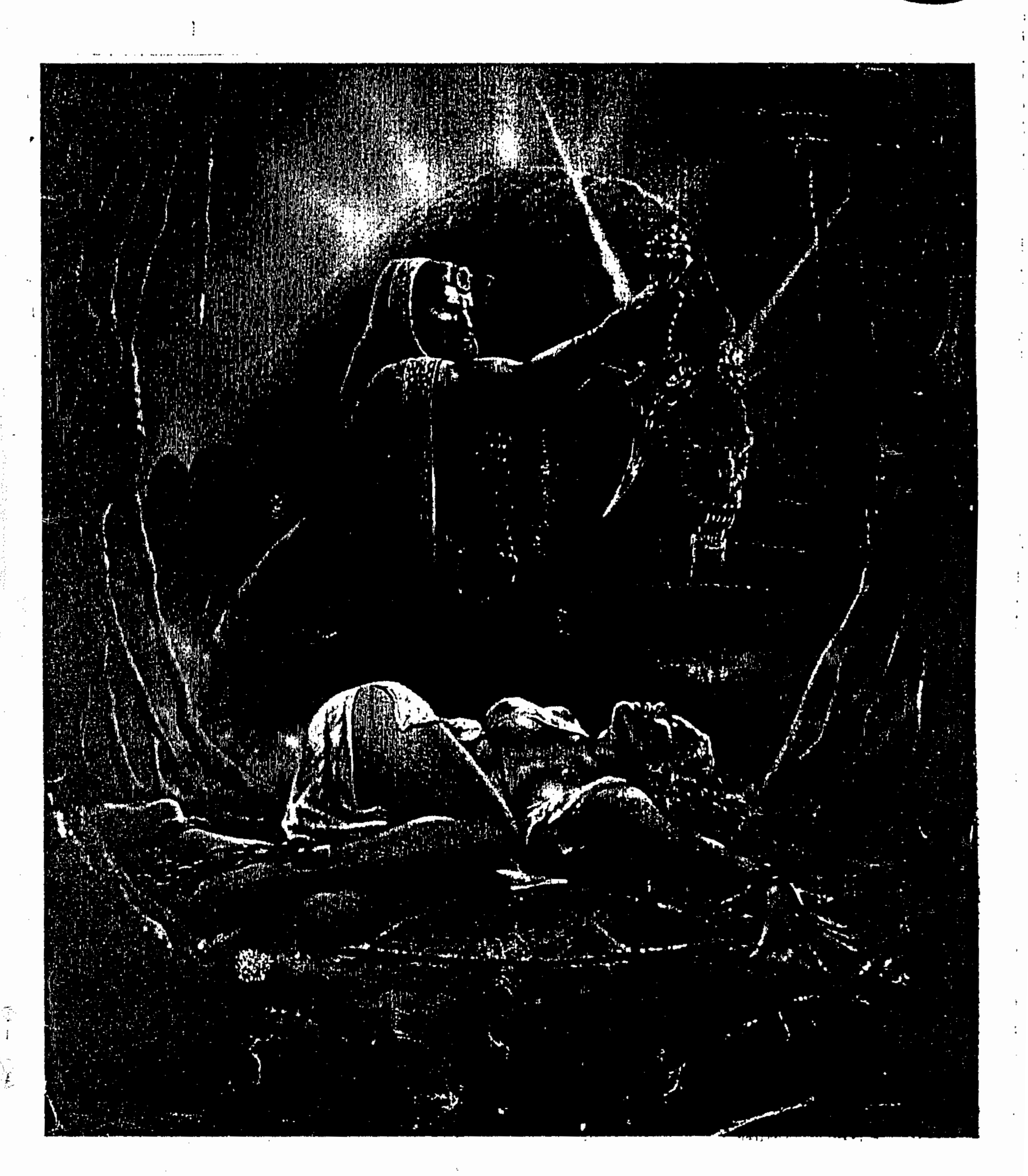
CAAD 3



CAAD NUMERO 3
OCTUBRE-NOVIEMBRE 89

Portada perteneciente a LA DIOSA DE COZUMEL realizada por Luis Royo



De nuevo con vosotros, en este primer número de la segunda suscripción del CAAD, que luce el número tres y es el cuarto en aparecer... ¡Preciosa serie numérica!

Dejándonos ya de juegos de palabras, paso a detallaros lo que podréis encontrar en éste fanzine...

Como es habitual, en primer lugar os encontraréis con un nuevo capítulo del libro-juego, que incluye un pequeño e interesante juego entre sus páginas. A continuación seguimos con la solución serializada de REBEL PLANET, en la que todos sus secretos son desvelados.

A continuación, iniciamos un nuevo apartado, "El Mundo del Rol" en el que se tratan y comentan todos los temas que atañen a esta gran zona de la Aventura. Pasamos ahora a "Opinión" en donde las ideas vertidas son cada vez más cáusticas...

Una solución completa le sigue, la de SPELLBOUND, con lo que ya sólo falta publicar la de STORMBRINGER para completar la trilogía de Magic Knight. En "Noticias" podréis conocer lo último que se está cociendo en Aventuras AD (por "cociendo" me refiero a "a punto de salir").

En "Preguntas y... respuestas?" es necesario recalcar que ha habido varias cuestiones que no han sido respondidas. Ello se ha debido a la complicación de algunas de ellas, que retrasaban la publicación del fanzine, por lo que he decidido responderlas en el próximo número.

Por último, podréis conocer el "estado de juego" del JPC creado por uno de los socios, en el que se detallarán los principales eventos ocurridos entre informe e informe.

Una última cosa, el Club ha pasado de ser nacional a internacional puesto que tenemos el primer socio (socia, en este caso) del otro lado del charco, Argentina concretamente, y ya hay otros en ciernes...

Juan Muñoz Falcó

CAPITULO III

1
La oscuridad inunda este estrecho corredor del laberinto. El corredor desciende hacia las profundidades, desde dónde procede un extraño gemido. Sientes que los huesos se te hielan debido a la humedad.
Avanzas por el corredor hasta que llegas a una bifurcación.
si continuas por la izquierda pasa al 12
si continuas por la derecha pasa al 14

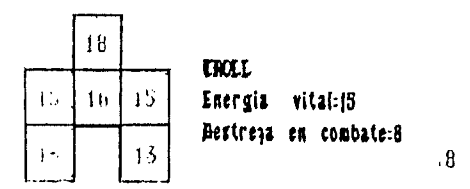
2
Esparcida por el suelo queda una masa informe de gelatina (que puedes recoger). Después de un pequeño descanso puedes continuar avanzando por el corredor (pasa al 20).

3
La tapa que cubre el barril está suelta, la levantas y miras en el interior.
Acurrucado en el fondo hay un pequeño hombrecillo que farfulla algo con un tono que denota terror. Es un enano de las minas. Le tranquilizas.
"¡Ellos me trajeron aqui!", exclama el enano.
Le preguntas que quienes son ellos y el hombrecillo te mira con la faz desencajada por el miedo.
Te explica que él trabajaba en una minas de hierro cerca del castillo, y fue apresado por los habitantes del laberinto, a los cuales debia servir como almuerzo.
Te da las gracias por liberarle:
"Extranjero, si alguna vez pasas por las minas de los enanos recuerda mi nombre: Lhudenhbarg.".
Dicho esto desaparece por el corredor del fondo.
si le sigues pasa al 11
o quizá prefieras meterte en el barril (pasa al 21)

4
El estrecho y oscuro corredor desemboca en otro más iluminado. Este continúa durante un largo trecho, descendiendo a las profundidades (pasa al 18).

5

Avanzas por el corredor. Delante de ti oyes unos pasos y te detienes. De repente, de la oscuridad, sale un enorme monstruo que gruñe al verte. Es un troll.



Si vences pasa al 24

6

Observas que el demonio custodiaba un importante objeto:

ESCUDO MAGICO Fuerza=0 Protección=+2 (cuerpo)

Puedes recogerlo y después salir de la sala (pasa al 11).

7

Estás en un frío y oscuro pasadizo.

N	S	E	O
35	15	34	22

8

Estás en un oscuro pasadizo.

N	S	E	O
41	22	30	15

9

Te sientes dolorido después del tremendo golpe. El barril yace hecho añicos a tus pies.

Estás en un oscuro corredor, no tienes más salida que continuar caminando por él (pasa al 42).

10

El corredor termina en una amplia sala. No distingues su interior debido a la oscuridad.

¿Tienes algún medio para alumbrarte?

en caso afirmativo pasa al 23

si no, pasa al 27

11

El corredor continúa hasta una bifurcación.

si vas por la derecha pasa al 5

si vas por la izquierda pasa al 8

12

Cada vez es más intensa la oscuridad que te impide ver hacia dónde conduce el corredor. Palpas las paredes para orientarte y tus dedos tocan algo viscoso adherido a ellas. De pronto, la masa viscosa, comienza a fluir hacia el suelo formando una horrible figura. Es un monstruo de gelatina.

	14	
13	12	13
12		12

MONSTRUO DE GELATINA
Energía vital:10
Destreza en combate:7

Si vences pasa al 2.

13

De repente oyes unas voces gruturales que proceden de un extremo de la sala.

"¡Aparta de ahí ese barril, estúpido!, ¿no ves que molesta?.".

Alguien sa acerca al barril y notas como un tremendo golpe lo envia rodando por la estancia.

El barril sigue rodando por pasillos y corredores durante un largo trecho (-3FV).

Al final se estrella contra un muro y se hace añicos. Tú sales despedido y al final caes al suelo (pasa al 9).

14

El corredor llega a una bifurcación. Puedes:

ir por la izquierda (pasa al 25)

ir por la derecha (pasa al 32)

15

Caminas por un frío y oscuro pasadizo.

N	S	E	O
35	19	8	7

16

Pasa al 8.

17

Caminas por un oscuro corredor.

N	S	E	O
29	41	36	42

18

Penetras en una enorme estancia. Observas que sus paredes están compuestas de un material fosforescente que la iluminan tenuemente.

En el centro observas una figura misteriosa, inmóvil. Te acercas a examinarla y, de repente, fija su mirada en tí. Es una mirada maligna, penetrante.

Observas que la figura está cubierta por una negra capa. Una capucha, también negra, cubre su rostro.

"Bienvenido extranjero", saluda el extraño personaje con un tono irónico en sus palabras, "acabas de entrar en la sala del Nigromante. ¿Aceptas el reto?. Si sales victorioso podrás cruzar la sala, si no..."

aceptas la propuesta (pasa al 31)

o crees que es más prudente volver por dònde has venido (pasa al 14)

19

Pasa al 7.

20
Del corredor principal parte una pequeña bifurcación hacia la derecha. Puedes:

seguir de frente (pasa al 10)
tomar el pasillo de la derecha (pasa al 4)

21
El interior del barril apesta a aguardiente. Consigues colocar la tapa en su sitio y esperas.

continuas esperando (pasa al 13)
sales y te vas por el corredor del fondo (pasa al 11)

22
Estás en un frio pasadizo.

N	S	E	O
8	35	42	7

23
La débil luz de la antorcha consigue iluminar, aunque tenuemente, la estancia. En el centro distingues un pesado barril de madera. ¿Contendrá algo valioso?, te preguntas.

si deseas examinar el barril pasa al 3
si prefieres retirarlo de su sitio pasa al 26
si continuas por el corredor que parte del lado opuesto de la sala pasa al 11

24
El horrible troll cae muerto a tus pies. Observas que colgado alrededor del cuello lleva un medallón dorado que puedes recoger. Después continuas avanzando por el corredor (pasa al 4).

25
El corredor continúa descendiendo durante un buen trecho, hasta que llega a una bifurcación. Puedes:

continuar de frente (pasa al 18)
torcer a la izquierda (pasa al 38)

26

Apartas el barril y descubres que ocultaba una trampilla. La vieja trampilla, por suerte, está abierta.

Una escalera parte desde el borde del orificio hacia el interior del laberinto.

> si bajas por la escalera pasa al 39
>
> si continúas por el corredor que parte del lado opuesto de la sala pasa al 11

27

Decides caminar a tientas por la sala, pero a mitad de camino tropiezas con algo y caes (-2FV). Por fin encuentras la salida (pasa al 11).

28

El corredor se estrecha en este tramo.

N	S	E	O
17	41	37	36

29

El corredor está oscuro y húmedo.

N	S	E	O
35	17	8	15

30

Pasa al 41.

31

"De acuerdo, ¡empecemos!.", exclama el Nigromante alzando su poderoso bastón de mago.

Observa el tablero de la figura. Comienzas el juego en la SALIDA. Para moverte por el tablero:

1- elige dirección (adelante, atrás, izquierda o derecha)

2- tira un dado:

> si sacas número par avanzas 2
>
> si sacas número impar sólo avanzas 1

Las casillas con columna no se pueden atravesar, mientras que si caes en una casilla que contenga fosa, morirás.

El Nigromante se moverá después de que tú te hayas movido:

1- tira un dado (si sacas 6 vuelve a tirar). Este indicará la fila del Nigromante.

2- tira un dado (si sacas 6 vuelve a tirar). Este indicará la columna.

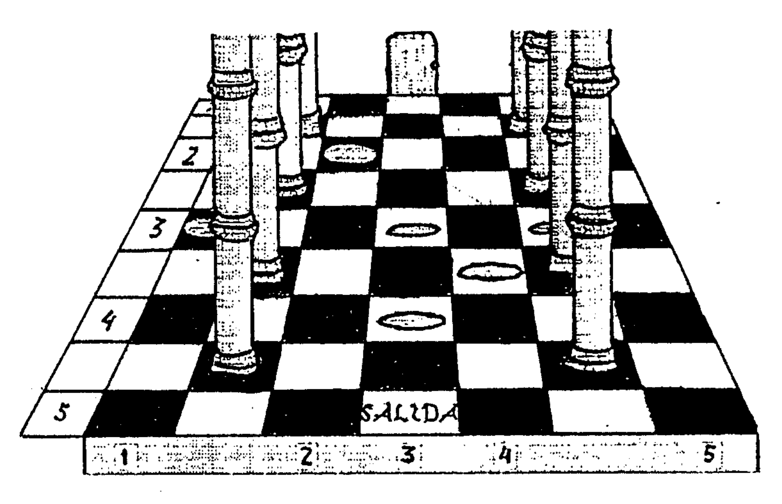
3- coloca al Nigromante en la casilla correspondiente.

4- el Nigromante disparará dos rayos:

uno horizontal que recorrerá todas las casillas de la fila en la que se encuentre.

otro vertical que recorrerá todas las casillas de la columna en la que se encuentre.

Si uno de estos rayos te alcanza morirás instantáneamente.
El juego consiste en llegar a la puerta del otro extremo de la sala. Si lo consigues pasa al 40.
(NOTA: si eliges una dirección hacia la que hay columna y sólo queda una casilla entre la tuya y la de la columna, en caso de que tengas que avanzar 2 te quedarás en la casilla dónde estás sin realizar movimiento. Asi que cuidado y comprueba tus movimientos antes de realizarlos.).



Tablero del Nigromante

32

El corredor llega a un amplio distribuidor del cual parten tres caminos:

si eliges el de la izquierda pasa al 7
si eliges el de la derecha pasa al 15
si eliges el del centro pasa al 8

33

El demonio ruge cuando sacas el crucifijo. El aura del objeto le debilita.

	19	
15	16	15
12		12

DEMONIO
Energia vital:13
Destreza en combate:7

Lucha contra el demonio con sus nuevas puntuaciones. Si vences pasa al 6.

34

Pasa al 15.

35

Unas antorchas colocadas en las paredes iluminan este estrecho corredor.

N	S	E	O
42	15	41	7

36

Unas antorchas colocadas en las paredes iluminan el corredor.

N	S	E	O
42	41	28	17

37

En el otro extremo del corredor observas una abertura por la que entra el aire fresco del exterior. Has alcanzado la salida del laberinto (pasa al 43).

38

Caminas por un estrecho y oscuro pasillo que desemboca en otro más amplio. Continúas por un corredor que se desvía hacia la izquierda. Más tarde llegas a una bifurcación, hacia la derecha ves que el corredor penetra en una amplia sala (pasa al 10).

39

Desciendes hasta una habitación de paredes de mármol. La sala está iluminada por antorchas colgadas en las paredes, las cuales despiden unos misteriosos fulgores.

En el centro observas lo que parece un sarcófago. Debe ser muy antiguo, ya que los símbolos grabados en su tapa pertenecen a la escritura rúnica utilizada por los hechiceros hace decenas de siglos.

Te acercas a inspeccionarlo y en ese momento un fuerte relámpago resuena en la sala.

De la polvareda formada sale una figura monstruosa que te observa con sus malignos ojos.

	21	
18	19	18
14		14

DEMONIO
Energia vital:20
Destreza en combate:10

Si llevas un crucifijo pasa al 33.

Si no combate contra el demonio y, si vences, pasa al 6.

40

Al cruzar la puerta tropiezas con algo. Es una vara de madera con un pomo tallado en forma de cabeza de dragón, que puedes recoger.

Te internas por un oscuro corredor (pasa al 32).

41

Tus pasos resuenan contra los muros de piedra.

N	S	E	O
16	8	36	35

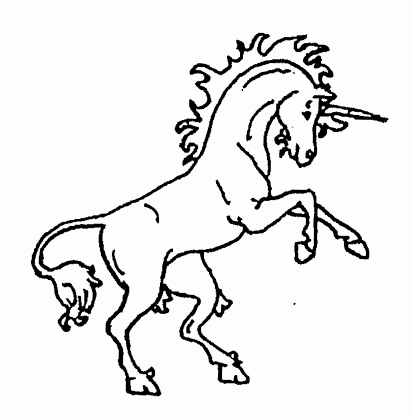
42

Te internas en las profundidades del laberinto.

N	S	E	O
36	35	17	22

43

¡Enhorabuena!, has logrado salir vivo des castillo y de sus laberintos, pero quien sabe que te espera en tu próxima jornada.



NOTA DEL AUTOR.-

En este capitulo te sumergirás en los lóbregos pasillos y oscuros corredores del laberinto del castillo.

Encontrarás que algunas secciones difieren de las demás por la forma en que están escritas. En estas secciones verás algo del tipo:

N	S	E	O
xx	xx	xx	xx

'xx' representa un número de referencia al que deberás ir si eliges la dirección que lo encabeza.

Te aconsejo que hagas un mapa del laberinto, ya que en caso contrario puedes perderte y comenzar a dar vueltas.

REBEL PLANET

En fin... en marcha ya hacia Halmuris (¿os habéis dado cuenta de lo servicial que resulta la computadora?) tenemos que hacer ciertos preparativos, a saber:

Coger la espada-láser que habíamos dejado tirada por ahí y meterla en el Kube DROP SWORD IN KUBE, coger la capsula GET CAPSULE FROM KUBE y tirarla donde nos apetezca. Las partículas ...IN KUBE y ...FROM KUBE se utilizan para manejar los objetos presentes en esta útil cesta anti-gravitatoria.

Coge el pack y póntelo con WEAR PACK, porque así ocupa menos sitio y podremos llevar más cosas. Lo que hay que hacer en Halmuris es un verdadero maremágnum y nos podemos volver locos diciendo "¿dónde puse tal objeto?", porque habrá que llevar muchos a la vez.

Procuraremos presentar un curso de acción ordenado (aunque por desgracia, largo). Cogemos el Kube, que de momento sólo debe contener la espada, y pacientemente esperamos a que aterrice la nave. Ah, sí, haciendo ASK VALET de nuevo, éste nos da un scanner de infrarrojos. Lo vamos a necesitar. Lo ponemos en el Kube y... afuera.

Halmuris es una colonia reciente, y aquí no hay patrullas arcadias como en Tropos, de manera que podemos movernos con más facilidad. Al norte hay una cabina videofónica, y al este una estación (ZODDI) de metro. Podemos sacar un billete FIT CARD IN COMPUTIK, GET CARD AND PASS y dar una vuelta en el transporte público para comprobar un par de cosas:

1- Hay cuatro estciones que se repiten cíclicamente: ZODDI, TUNDRA, YOTO y HALLIS. De momento no demos rienda suelta a nuestro afán de exploración y nos bajaremos en donde nos subimos cuando nos hayamos cansado de viajar.

2- Uno de los anuncios en el interior de los vagones dice: "¿Quiere habitación? ¡Pida una ZODDI SPECIAL!". Bastante revelador. Ah, el revisor aparece cuando le da la santísima gana: igual puede recoger el billete a la primera que no hacerlo.

Como anécdota, nosotros hemos conseguido hacer doce viajes con el mismo billete. De todos modos, cuando nos quedemos sin billete habrá que sacar otro (¡Bendita tarjeta de crédito!).

Así pues, nos bajamos en ZODDI, vamos al sur y nos encontramos en la recepción de un hotel con un conserje humano, gordo y orondo que se ríe estúpidamente. Seguimos las instrucciones del anuncio con ASK FOR A ZODDI SPECIAL y nos da una llave, que cogeremos. Es inútil intentar obtener nada más del tipo este: Por lo visto, cuenta unos chistes viejísimos. Nuestra habitación tiene el número 110 (sin relevancia) y para ir allí U, S, GO DOOR.

En la habitación hay una cama y una mesilla. Tras lógico examen, aparecen una Biblia y en su interior un número de teléfono garabateado: CEN 737. Buen indicio. En la cama hay una sábana. Nos va a hacer falta (en serio), así que la cogemos y la metemos en el Kube.

Salimos con GO DOOR, N, D, D, y vamos al sótano del hotel, en donde hay una especie de nicho tallado en los escalones de piedra, y cerrado, obviamente. Per no por mucho tiempo... ¿Dónde está la llave? No en el fondo del mar, sino escondida en uno de los escalones CHECK STEPS, GET HALMKEY.

Abrimos el nicho, soltamos la llave y hallamos una botella de licor Halmuriano (del que dice la etiqueta que "alegra el ánimo si está uno acostumbrado") y un diapasón (que cuando se le golpea hace "pinnnnng"). Los cogemos y los metemos en el Kube.

Ahora vamos a la cabina a llamar al número de la Biblia con U, N, W, N, y se nos dice: "Aguarda fuera de la Universidad, te hará falta un cristal". No sabemos dónde está la Universidad ni de qué cristal nos habla, pero la cosa va bien de momento.

Tenemos ahora que coger el metro y bajarnos en HALLIS. Aquí se encuentra el Museo de Conquistas Arcadias. La entrada es libre... No nos detenemos en admirar las conquistas del Imperio (ya habrá tiempo), y hacemos S, SE, E. Iremos a parar a una esquina del museo en donde hay una puerta blindada (muy interesante) custodiada por un guardián (aún más interesante).

Está claro que nos importa echar una ojeada tras esa puerta, y aunque nuestro impulso inicial sea sacar la espada-láser y fulminar al tipo ése, por desgracia es de gatillo fácil. Hay que proceder de otra manera, dándole la botella GET BREW FROM KUBE, GIVE BREW. Se ve que su "alegre ánimo" no estaba acostumbrado al licor halmuriano, porque el arcadio pilla tal cogorza que nos abre al puerta y todo, y nos mete dentro. Hecho.

Estamos ahora en una especie de bodega abandonada en los sótanos del museo. Atención ahora: hemops de sacar la sábana del Kube e ir abajo. ¡Sorpresa! Aparecemos en un reducido pasillo con un robot asesino al fondo. Le arrojamos la sábana THROW BLANKET AT ROBOT, que le cubre las antenas y lo descontrola, y ya podemos pasar.

Nos encontramos en otro laberinto, señores... con SE, S llegamos a donde está el cristal ése del que nos hablaron. Lo cogemos y lo metemos en el Kube. Aún ahy otro objeto aquí que necesitamos: W, W, W, y ya estamos. Es un trozo de alambre. También lo metemos en el Kube.

Salimos con NE, E, E, U, W. Ahora ya podemos dedicarnos a contemplar el museo. Aquí hay una sala con "especies indígenas" del planeta Halmuris. Echando un vistazo a los mostradores CHECK DISPLAYS nos encontramos con un curioso animalito: un comerrocas cantarín. Puede que a primera vista parezca irrelevante el hecho de conocer o no la existencia de comerrocas cantarines en Halmuris, pero, como más adelante se verá, este dato es de suma importancia.

Vamos al W otra vez y nos encontramos en otra sala del museo. Aquí parece que no hay nada que hacer, pero curiosamente se nos dice algo que en la otra sala no se nos decía: quelas vitrinas son de cristal. "Pues vaya cosa..." dirá alguno, ¡pero esto es importante! El cristal se puede *romper...*

Si intentamos lo más obvio, BREAK GLASS, se nos dice que el cristal es irrompible, pero no inatacable. De manera que sacamos el láser del Kube, fundimos un poco el cristal MELT GLASS hasta hacer un agujero, y ya está. Apagamos el láser y lo devolvemos al Kube junto con un viejo hueso que aparece allí. Desde luego, nuestro equipo es de lo más heterogéneo. Paciencia, que todo servirá (el láser se puede dejar ya en la nave).

Ahora cogemos el metro de nuevo y nos vamos a YOTO, en donde está la famosa Universidad. Conviene dejar el billete al lado de la estación y recogerlo a la vuelta para tener las manos libres. Vamos al SE y nos encontramos justo ante la puerta principal, que está cerrada...

Natural, están de vacaciones y no hay clase. Como se nos indicó, esperamos con WAIT. Entonces oímos sonar el teléfono. Vamos al W, donde hay una cabina, y lo cogemos, ANSWER PHONE. Dicen "habla el catedrático, golpea el cristal con el diapasón para entrar". Bueno, por probar... salimos a la fachada de nuevo y TAP CRYSTAL WITH FORK.

¡Funciona! Ya estamos dentro (vaya sofisticación, puertas de apertura sónica). Hacemos U, W, SE y nos encontramos en la biblioteca. Aquí hay una expendedora de café y un espejo, y, como bien dice el mismo, no debemos probar el café. Parece que posee propiedades tranquilizantes muy poco tranquilizantes.

Desde aquí NE y hallamos una cizalla. La cogemos con GET CUTTERS, y al Kube con ella. Ahora W, SE y estamos en la Sala de Conferencias, en donde hay un humano, que por cierto es de los nuestros. Le preguntamos y nos cuenta que "tengo los dígitos 101 ¡Conecta el pak para desmontar la valla y encuentra a Dorado!".

O sea, el segundo número de la contraseña es 101. Ya tenemos dos. Lo de la valla no está tan claro, porque no hemos encontrado ninguna. El pak al que hace referencia no es el pack (no confundir) que llevamos puesto, sino el que había en la nave (y que habrá que ir a buscar si no lo cogimos).

¿Y quién es Dorado? No se sabe. Misterio. Bueno, pues nada, salimos de la Universidad (igual que entramos), abandonamos cristal y diapasón, cogemos el metro y nos vamos hasta TUNDRA. Debemos llevar los siguientes objetos:

- el jet-pack (puesto)	- el alambre	- el limcom (puesto)
- la cizalla	- la tarjeta	- el pak de pantanio
- el billete de metro	- el hueso	- el scanner infrarrojo

¿Los lleváis todos? Pues bien, en el próximo fanzine os contaremos cómo dar buen uso a cada uno...

El Mundo del Rol

Para conocer un poco mejor el tema, lo más indicado es que se detallen algunas situaciones en las que se han encontrado jugadores de Rol y cómo las han resuelto.

"... El bárbaro, sudoroso y jadeante, se encontraba entre los tendidos cuerpos de sus compañeros y una enorme y voraz fiera. El gran felino, con una perversa mirada en sus ojos verdeamarillentos y chorreando saliva por sus largos colmillos, se aprestaba al ataque. Las dos bestias, humana y animal, se miraban cautelosamente. El bárbaro sangraba por numerosas heridas superficiales, y su escudo de piel estaba hecho jirones por las acometidas del gran tigre 'dientes de sable', pero ninguno de los dos pensaba en retroceder... "

".. en la oscura habitación solo se encontraban unos cuantos orcos, que, cogidos por sorpresa, huyeron por un estrecho pasillo. A una distancia de unos quince metros, tras atravesar una diminuta habitación, los aventureros se encontraron con una enorme puerta atrancada y cerrada, a través de la cual se escuchaban voces de orcos y otros seres de la oscuridad.

Antes de que se recuperaran de su desaliento, uno de los aventureros, el mago, les dio unas ordenes en el lenguaje de los Dragones. Tras la puerta se hubiera podido oír el vuelo de una mosca, hasta que una voz orca dijo 'Voy a buscar a mi Señor'. En ese momento los aventureros creyeron prudente comenzar una discusión sobre qué era lo mejor que podrían hacer.

Mientras se desarrollaba el 'debate', apareció una poderosa presencia al otro lado de la dichosa puerta que les preguntó en el lenguaje de los Dragones, quienes eran y qué querían. Ante el terror del resto del grupo, el mago proclamó su alto nivel (mintiendo como un bellaco, dirían mas tarde sus compañeros) al mismo tiempo que exigía el paso franco.

La puerta se abrió, de ella surgió la enorme cabeza y cuartos delanteros de un viejo dragón rojo, que, al no detectar la presencia de ningún otro dragón, ni siquiera en forma humana, lanzó un potente conjuro de parálisis, que afectó a todos los aventureros excepto a un clérigo y a un tigre amigo suyo.

El dragón abrió sus pavorosas fauces para lanzar un exterminador aliento de fuego. En ese mismo instante, antes de que pudiera reaccionar, y por total sorpresa, se encontró con una caja de monedas de oro en la boca (lanzada por el clérigo) lo que le impedía lanzar su aliento mortal, y con un tigre enganchado a su largo y reptilesco cuello con claras intenciones de afilar sus uñas en él.

Poco después, ante su estupor al no poder impactar sobre el cuerpo del tigre (sobre el cuerpo del clérigo ya habían caído sus garras) intentó retirarse, pero era demasiado tarde... el tigre desgarró con sus afiladas uñas y colmillos el cuello al que estaba aferrado, y la sangre del dragón baño completamente al espléndido tigre, que acabó de ese modo con la vida del dragón.

Después de haber hecho esta proeza ('sobrao' como dirían mas tarde los paralizados aventureros), el tigre saltó sobre el yaciente cuerpo del dragón, asomándose curiosamente a la habitación adyacente. En ella se habían congregado multitud de súbditos del dragón para alimentarse con los desechos de la pitanza de su señor, pero para su sorpresa y espanto, lo que vieron fue como la cola del gran dragón se elevaba y descendía desmadejadamente.

A los escasos momentos de verificar que su amo estaba muerto, por encima de su cadáver vieron a una figura con forma de tigre, pero que podía ser otra cosa, y que avanzaba por el lomo del dragón en su dirección. Visto y no visto, sus escasos intelectos relacionaron rápidamente 'Hablar dragón - Encuentro entre dragones - Nuestro amo muerto - ¡esto es un dragón transformado!'.

Ante este razonamiento se imponía la estrategia de la liebre y la de tonto el último, con lo cual, en orden inverso a su inteligencia, es decir, los más inteligentes primero, intentaron alcanzar la puerta. Ante esta perspectiva, los seres más fuertes, pero menos inteligentes, comenzaron a darse cuenta de que se quedaban dramáticamente solos, con lo que a sus pequeños cerebros llegó el destello de que aquello podría no ser un tigre... y huyeron, aplastando en su camino a otros seres mas pequeños que les habían precedido, en dura pugna por salir por la otra puerta.

El 'dragón' con forma de tigre se lanzó a perseguir a estos seres respaldado por la compacta agrupación del resto de los aventureros, que, en el momento en que falleció el dragón, quedaron liberados de su conjuro y comenzaron la masacre de los seres de la oscuridad...".

Estos son unos ejemplos de lo que puede ocurrir en el mundo del Rol, pero, como bien supondréis, todo tiene un periodo de iniciación y unos juegos mas recomendables para unos o para otros, dependiendo de la edad, los gustos o la personalidad. Seguidamente os presento las características comunes a todos los juegos de Rol y los principales en el mundo de "Fantasía Heroica" o "Magia y espada".

Lo primero y mas importante es tener ganas de jugar. Sin esta principal premisa cualquier juego de Rol se os hará insoportable. Después hace falta un grupo de personas que quieran jugar juntas. A estas personas debe dirigirlas un Director de Juego, también conocido como Master o Guardián. Este Director de Juego (DJ a partir de ahora) es la persona que se ha leído las reglas, ha preparado el módulo y controla las situaciones ajenas a la voluntad de los jugadores, al mismo tiempo que controla los monstruos o cualquier personaje que intervenga en la aventura y que no sea un Personaje Jugador (PJ).

Por supuesto que cuantos más ingredientes acompañen al juego mas divertido será este para los jugadores, es decir, si hay figuras y los combates se efectúan sobre una mesa con situaciones concretas, si el DJ dispone de colaboración y ayuda por parte de los jugadores para llevar adelante la campaña, si los jugadores no discutan las decisiones del DJ en todo momento, etc. se consigue que el juego avance, que los jugadores y el DJ se lo pasen bien.

Otro elemento imprescindible de los juegos de Rol son los dados, de seis tipos básicamente: de 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras. No es necesario tener uno de cada para todos los juegos, pero algunos de ellos son comunes a todos.

Paso ahora a enumerar y comentar los diferentes tipos de Juegos de Rol de Fantasía Heroica, Capa y espada o como se quieran denominar; básicamente, todos ellos están basados en una época pseudo-medieval en la que aparece la magia como un elemento más.

RUNE QUEST.- Es, según la valoración de muchos expertos, el mejor juego de Rol que se ha podido inventar. La magia está al alcance de todos los jugadores y se divide en tres mundos. A saber: MAGIA ESPIRITUAL, MAGIA RITUAL Y MAGIA PURA. Cada una de ellas es un mundo aparte y sólo se puede adquirir, normalmente, de un tipo de ellas, aunque no tiene ningún límite el poder de las magias.

El sistema de combate es muy realista y efectivo, los golpes son mortales o causan un daño grande cuando son dados o recibidos. La vida de un personaje en este juego es relativamente corta pero intensa, muy apropiado para comenzar con jugadores de alguna edad y para jóvenes que ya hayan jugado a otros juegos de Rol, siendo poco recomendado para noveles si el DJ no es bastante bueno o benévolo, puesto que un DJ "asesino" o demasiado aburrido puede provocar el tedio entre sus jugadores y el abandono en masa de la campaña y del Rol.

JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA.- De reciente implantación en España, pero con una larga trayectoria en Europa, tiene como fuente de inspiración un juego llamado ROLE MASTER que, a "grosso modo" es una especie de amalgama entre RUNE QUEST y DUNGEONS & DRAGONS.

Basado en la novela de J.R.R. TOLKIEN, es una reproducción de las aventuras de Bilbo Bolsón y de la Compañía del Anillo. Sus principales características son: una gran jugabilidad, una magia diferenciada y poco poderosa hasta niveles muy altos, la codificación de la magia por medio de listas cerradas a unos pocos caracteres, la posibilidad de crear personajes malvados junto a los buenos de la película, pudiendo llegar el caso de que dos grupos de jugadores se enfrenten en lo que se conoce en el mundo de Rol como "tiempo imaginario" que es el tiempo de juego "real", es decir, en una sesión de cuatro horas pueden pasar meses de tiempo imaginario, mientras que de tiempo real de juego sólo han sido cuatro horas.

Es un juego apropiado para comenzar, sobre todo para personas que hayan leído las aventuras de Tolkien. Es ameno y divertido, aunque el grado de mortandad puede ser elevado si el DJ no lleva cuidado con los monstruos, pues son bastante poderosos sobre personajes de niveles pequeños o bajos. A medida que tu personaje progresa, se hace mas fuerte y duro, pega mejor y sabe mas magia, por lo que es mas difícil acabar con él.

DUNGEONS & DRAGONS.- Hasta hace poco relativamente, este era el ūnico juego de Rol a nivel mundial que llevaba desde hacia años el nūmero uno. Es un mundo complejo, apasionante, divertido y ameno, siempre que se colabore entre DJ y jugadores, en el que las aventuras son rāpidas y los puntos de experiencia (PX) se ganan con relativa facilidad. (Es posible encontrarse DJ's que dan las monedas de oro por unidades y los puntos de experiencia por decenas, siendo la marcha de los jugadores un penoso movimiento de caracol para progresar.)

Es el juego de iniciaciōn por excelencia para los pequeños jugadores, hasta que adquieren la veteranīa para jugar a un RUNE QUEST o a otro juego de Rol. Sin lugar a dudas es el mas infantil, pero a la vez, de una forma sutil, el mas encantador.

Solo falta mencionar el ūltimo juego de Fantasīa de fuerte implantaciōn a nivel europeo, WARHAMMER. Este juego fue diseñado para efectuar batallas con un numero mas o menos grande de figuras y estā profundamente relacionado con los juegos de mesa de plomo. (Si deseāis mās informaciōn solo tenēis que pedirla mediante este fanzine.)

Por supuesto no los he mencionado a todos, los juegos de Rol son numerosos y este artīculo estaba dedicado en exclusiva a los de fantasīa heroica, por lo que en los siguientes os informarē de mās juegos, ya sean de tipo Espacial, situaciones de Historia-ficciōn u otros de difīcil clasificaciōn.

Como habrān numerosas dudas, porque se quedarān cosas en el tintero, estoy dispuesto a dar las oportunas explicaciones en los siguientes nūmeros para la completa comprensiōn de las aventuras y el mundo del Rol.

HASTA PRONTO. RECIBID UN SALUDO DESDE LA FANTASIA DE...

KUTU

"LA IMAGINACION VUELA EN ALAS DE FANTASIA HACIA EL ULTIMO CONFIN"



Henos aquí reunidos en esta segunda entrega de la sección "Opinión", en la que los mismos socios muestran sus puntos de vista acerca de la aventura o de artículos anteriormente publicados.

Desde mi madriguera

Quizá no sea yo el ser más indicado para hablar sobre aventuras; aún llevo los pañales que me puso Tío Gandalf hace unos años, no conozco bien las artes de la hechicería y distingo con dificultad la madera de mi balsa de la estaca de Drácula, pero en mi dorada niñez aventurera, mi cerebelo ha captado ciertas imágenes de la aventura española y de sus seguidores, y de eso, si me lo permitís, quisiera hablaros un poco.

Veo que algunos aventureros andan buscando una panacea, una solución universal para nuestra aventura, y creo que se llevarán un chasco cuando descubran que tal panacea... ¡no existe! La solución a la aventura en España no está solo en los dioses del Olimpo ni en aventuras "por acciones" (tipo Dracula 2). No. El problema es más sutil, y a la vez más evidente: Es la juventud de nuestra aventura... ¡y el afán de compararnos con los ingleses!

Debemos ser conscientes de que nuestro mundo acaba de nacer y no puede compararse con el universo que ya se han creado los sajones. Evitemos las comparaciones, ¿o es que lo que buscamos no es una genuina aventura española, sino una inglesa pero con acentos y eñes?

Nuestro joven mundo está en pañales. No esperemos ahora recoger grandes frutos ni copiosas cosechas. Estamos ahora abonando nuestro campo. Algunos plantas ya han nacido: Algunos engendros (Post Mortem), plantitas escuálidas (La Corona), inevitables ortigas (Ke rulen los petas, Zipi y Zape) y otras plantas curiosas (La Guerra de las Vajillas Don Quijote).

Pocos árboles han crecido fuertes en nuestro jardín (Aventura Original) pero ya se avecinan nuevos brotes (Jabato, Diosa de Cozumel) que esperamos sean fuertes y sanos. No esperemos que aparezcan de la noche a la mañana grandes "agricultores" al estilo y tipo de Level 9 o Magnetic Scrolls. Nos queda aún un tiempo donde deberemos alimentarnos también de productos foráneos, ya que la producción propia no será numerosa en estos principios.

Por eso mismo no debemos tirar piedras contra nuestro propio tejado. Reconozcamos la valía de los autores que se han alejado de los terrenos de los arcades para acercarse a nuestras tierras. Reconozcamos lo bueno de cada uno y no nos ensañemos solo con sus fallos y sus faltas. Es natural que en la juventud se cometan errores.

No arrojemos nuestra ira contra estos autores. Lo único que conseguiremos es que se retiren definitivamente de la aventura (¡y no andamos sobrados de autores!) Así, reconociendo lo bueno de éstos, conseguiremos árboles frondosos...

Madurando, poco a poco, lentamente, conseguiremos unos hermosos mundos donde poco importa si nos enfrentamos a Trolls o a la diosa Atenea. Hay muchos campos que aún no han sido tratados en su totalidad: espionaje industrial, rock & roll, show business, la Biblia (muy buena su idea, Sr. Silva), y miles y miles de universos casi despoblados: literarios (Poe, Lovecraft, Hemingway, Arcipreste de Hita...), fantásticos (hombres lobo, minotauros, Olimpo...) e incluso cinematográficos (al estilo de "Psicosis", "Casablanca", "La reina de Africa". por citar clásicos).

Temas hay miles, millones. Formas de tratarlos casi innumerables. ¡Por favor! no nos pongamos ahora a discutir si es mejor ser Zhock el bárbaro, Zhock el robot, Zhock el ángel, Zhock el mensajero de los dioses o Zhock el vendedor de periódicos: Seguro que todos estamos de acuerdo en que es mejor ser Manolo el bárbaro, Pepe el robot o... Y nada más. Un gran abrazo a toda la comunidad aventurera. Desde mi madriguera.

JOSE A. NARVAEZ "GOVALL"

Tui aceitl

Me dirijo con pasos decididos a ésta sección de Opinión con la sana intención (bueno, dejémoslo en "con la intención") de hacer un repaso crítico a los tres primeros fanzines del Club. No voy a seguir ningún tipo de orden lógico porque, desde que el repelente bicho de la portada del número 0 me arrancó la cabeza de cuajo, me cuesta mucho coordinar las ideas.

Ante todo me gustaría contestar a Pedro F. Silva, que en el Nº 2 respondía a Jon Beltrán sobre su artículo que se refería (cómo no) a "El Tema". A mí tampoco me gustó mucho el artículo de Beltrán por dos razones principalmente:

1- Opino que es precisamente la "pobreza" de la mitología celta la que la hace tan terriblemente atractiva. El autor puede hacer prácticamente lo que le venga en gana (en cuanto al guión, claro, las intenciones asesinas que se tengan con respecto al vecino no tiene nada que ver con "El Tema", a menos que el vecino sea Jon Beltrán).

La mitología céltica ofrece unos pocos elementos que se pueden recombinar como se quiera. Sin embargo, la mitología griega está fuertemente establecida, y cada mito es completo en sí mismo con nombres, personajes, lugares y adornos ambientales.

Nadie en su sano juicio (que no sea norteamericano) sacaría al Minotauro de su laberinto, porque es justamente allí donde el bicho con cuernos este tiene sentido. Por ello, el autor no disfruta de libertad real. Eso sin mencionar el hecho de que en la mitología griega NO HAY MAGIA en el sentido "propio" de la palabra (un momento, que de pensarlo me ha dado un ataque al corazón).

2- Puestos a cambiar de mitología podríamos escoger entre otras muchas: fenicia, egipcia, precolombinas, africanas, hindúes, etc, o mejor aún, crear una propia.

Por todo lo que he dicho antes, se puede ver que coincido en buena parte de la argumentación con F. Silva (muy bien) excepto cuando menta a la Biblia. La verdad, no me parece la opción más indicada...

¿Os imagináis recogiendo por ahí animales para meterlos en el Arca? ¿O pensando cómo afilar un cuchillo que os hace falta para sacrificar a nuestro único hijo? Yo no.

Una vez abandonado este pantanoso "Tema", vamos a meternos con otro: veamos... ¡Ah sí! Con Xavier Ruiz Ribes, que me supongo que programará aventuras o será un acerado patriota ¿no?

Yo desearía que me publicasen algunas de mis aventuras, y si eso alguna vez llegara a ocurrir (se ve que hoy estoy la mar de optimista) me gustaría que le criticaran fuertemente todos sus fallos (y habría que rellenar con críticas varias estanterías). Si no se critica, no se puede corregir.

También querría meterme un poco con el libro-juego. El primer capitulillo me pareció un poco simplote, pero estaba bien. Por ejemplo, en el apartado 3 pone textualmente:

"Te acercas a la cabaña. Obsevas desde dentro por un gran madero. Al lado ves una sucia ventana."

¿Cómo vemos el madero? ¿O es que disponemos de rayos X? Pero es que segundo capítulo tiene cosas que... en fin... por ejemplo: ¿Qué diablos hace un dragón detrás de un tapiz justo al lado de un viejo de puñetas? Uno se pone a pensar y bueno... empieza a imaginar qué tipo de relaciones habría entre ambos y...

Por otra parte ¿por qué diablos, tras examinar en una habitación alguna cosa, habiendo otras muchas, debo salir de allí? ¿Es que hay mal olor o algo así?

No quisiera terminar sin hacer un pequeño comentario referente a altas personalidades carpatianas raptoras de princesas caníbales y cabreadores de basiliscos:

Por favor, no continúe dando "pequeños tirones de orejas" o pronto el panorama aventurero español estará poblado por réplicas de Spock.

Para concluir, no puedo pasar por alto un artículo publicado bajo el absurdo nombre de "TOI ACID", plagiado por demás de un detestable arcade, y en el que se profieren tal cantidad de imbecilidades y ridiculeces que no entiendo como nuestro estimado Juan Muñoz Falcó consintió en publicarlo sin pensar que atentaba contra la moral pública.

Sin más:

"MELITON RODRIGUEZ" ""JAPS""

La aventura en nuestro país

En este artículo de hoy trataré el tema de los PSI, sobre el cual ya se ha dicho algo en este mismo fanzine, y que supongo volverá a aparecer en sucesivos números. No pretendo ser reiterativo ni monótono, por lo que procuraré tocar varios puntos a un mismo tiempo y no pasar a analizar detalladamente cada cuestión.

Un personaje seudo-inteligente (o semi, como gusta de llamar David Mancera) nunca debería ser una simple persona, animal o monstruo capaz de decir "buenas tardes" y "me llamo fulano".

Esto, aparte de ridículo, es una pérdida de memoria que podría ser utilizada para poner nuevos escollos a los aventureros. Para mi, un PSI que diga cinco barbaridades y que tan sólo sirva para darnos un objeto o una simple pista, es prescindible.

Un verdadero PSI siempre ha de esconder algo verdaderamente importante para el desarrollo de la aventura, sea ese mismo objeto o pista, pero con la dificultad añadida de que nosotros sepamos encontrarlo, es decir, que no solo baste con afirmar "dame tal cosa" o con preguntar "¿que quieres?" (el colmo de la sencillez) sino que antes tengamos que formular tres o cuatro cuestiones para llegar al objetivo; y dejémonos ahora de falta de memoria: querer es poder.

En ABRACADABRA (y con esto pasamos a los ejemplos concretos) tenemos el ejemplo de lo que no debería ser un PSI. Dejando atrás la gran calidad de la aventura en sí -felicitaciones mil a Egroj- este es el punto flojo del programa.

No se trata de poner muchos personajes y poco profundizados, sino uno o dos y completos; aunque yo me pregunto si el propio Jorge Blecua quiso que fueran verdaderos PSI o pretendió que para abrir una puerta hubiera un ser que nos pidiera una moneda, y nada más.

En LA AVENTURA ORIGINAL tampoco tenemos que dejarnos llevar por triunfalismos injustificables. En la segunda parte los PSI brillan por su ausencia, y no tienen entidad propia ni lenguaje variado. Algunos, por no tener, no tienen ni nombre, como el Troll (¿o es que se llama Troll?)

El enano Malauva no contesta a ninguna de nuestras preguntas (cómo acabar con él pertenece a otra sección). Por contra, en la primera parte ya tenemos unos PSI que se aproximan a lo que realmente deberían ser.

Es harto interesante el detalle de que uno de ellos pueda seguirnos por las pantallas, pero de nuevo adolecen de facilidad: es relativamente sencillo saber lo que quieren de nosotros.

Para acabar, y entro otra vez en polémica como lo hice en el pasado artículo, no creo que los PSI sean del todo necesarios. Al menos, tal y como se han perfilado en estas dos aventuras españolas que, y reitero lo escrito unas líneas antes, tienen una gran calidad en todos los demás aspectos.

Los personajes son convenientes si están bien realizados y tienen una profundidad considerable, y esto que estoy diciendo no es ninguna obviedad. Si compramos un pastel de nata y chocolate por 875 pesetas, magnífico, pero si encima este pastel está relleno de mermelada, mejor que mejor, mas, por favor, que la mermelada sea buena y de calidad.

XAVIER RUIZ RIBES

SPELLBOUND

¡Increíble! Alguien se decidió a completar SPELLBOUND y a mandar su solución. El osado ha sido Carlos Sisí, que resolvió sus últimas dudas y nos cuenta los pasos a seguir...

Qué programa tan $/¿&?"!. Suerte que Magic Knight es mucho héroe y sabe salir siempre airoso de todas las situaciones que le ponen por medio.

Lo primero que hay que hacer es dejar el "Advert" y coger "Teleport key", para teleportarse seguidamente. Luego hay que ir a la derecha y subir donde están las plantas para coger "Glowing bottle", teleportándose después.

Coger "Teleport pad" y dejarlo en la pantalla donde está Florin durmiendo (esto se hace así porque la energía disminuye al pasar de pantalla, y teleportarse es el método más rápido de viajar). Seguid camino del ascensor sin olvidar coger el "Mirror".

Ahora id al Roof, donde cogeréis "Bottle of liquid" y "Wand of command". Quitadle a Rosmar "Brass ankh" y ponéoslo con WEAR, luego teleportaros.

Haced que Florin se despierte y entregadle "Bottle of liquid" para quitárselo seguidamente, con lo que recuperamos toda la energía perdida. Esta operación puede repetirse siempre que sea necesario recuperar fuerzas.

Volved al ascensor y deteneos en la segunda planta, donde buscaréis a Samsun, que sin duda andará por ahí. De él necesitamos "Elf horn", aparato con el cual invocaremos a Florin y a Thor.

Buscad a Elrand y quitadle el Miolnir para dárselo a Thor, quien estará en condiciones de ayudarnos en varios sitios: En el ascensor, invocándolo allí y pidiéndole ayuda, y también en el cuarto piso.

Ahora podemos ir a Ground Floor y ponernos encima del charquito que está en el suelo, activando el hechizo ARMOURIS FOTONICUS (o algo parecido, los latinajos no se me dan muy bien) para conseguir una fulgurante armadura. Podéis dejar "Glowing bottle", de cuyos restos saldrá el palizas de Banshee.

Seguidamente id al Basement llevando "Teleport pad" y "Teleport Key". Procurando evitar las bolitas rebotantes, llegad a esa pantalla donde hay una especie de cara en un pozo formado por escaleras. Allí, dejad el "Teleport pad" arriba y dejaros caer, coged "Shield" y ponéroslo con WEAR. Ahora teleportaros para salir.

Volvamos a la segunda planta (cogiendo antes "Power pong plant" del Basement) y una vez en ella, hacemos que Elrand se ponga junto al muro que nos cierra el paso, le pedimos ayuda habiéndole facilitado la "Power pong plant" y derrumbará el muro. Teóricamente también sería necesario el "Saxophone" ("Trumpet" en 128K) pero en la práctica no hace falta.

De este derrumbamiento nos haremos con dos voluminosos ladrillos que han caído y, con ellos, vamos a la cuarta planta. Allí formamos una torre con ellos por el sencillo procedimiento de amontonarlos, hasta que podamos soslayar la famosa torre. Iremos a la derecha hasta encontrar la "Javelin", y despreocupáos de las bolas: estáis protegidos por el "Shield".

Ahora id a la tercera planta para recoger el "Red herring", que junto a la "Power pong plant", que recuperaremos de Elrand, nos servirá para activar el hechizo FUMATICUS PROTECTIUM, con lo cual estaremos en condiciones de ir a la primera planta para hacernos con el pegajoso "Tube of glue".

Y ya podemos empezar a trabajar para liberar a Gimbal. Encontrad estos objetos: todos los cristales (Green crystal, etc), el "White gold ring" y "Crystal ball". De éstos, los primeros están repartidos entre la cuarta planta y la galería del segundo piso, y la última está en el ascensor, si es que no lo habéis estado toqueteando todo (cosa normal en un aventurero).

Lo que vamos a hacer es ir al Ground Floor llevando "Teleport Key" y "Teleport pad", y pegarnos al muro de esa planta todo lo que podamos, dejando ahí el "Teleport pad" (veremos como el gráfico del objeto se mezcla con la pared) así, cuando hagamos un TELEPORT, nuestro Caballero Mágico literalmente atravesará la pared para llegar al Estudio Secreto de Gimbal. En realidad, esto es un truco, y el modo de hacerlo correctamente es entregar "Pocket laser" a Rosmar para que haga un agujero en la pared.

En cualquier caso, estamos en el estudio ese, y un poco más allá encontraremos un pozo de fuego que nos corta el paso. Invocad a Sansum y dadle "Javelin", para pedirle luego ayuda... arrojará una plataforma "Platform", en la que debemos saltar (¡Mucho cuidado aquí aventureros, que no estáis acostumbrados a estas cosas!) para alcanzar el otro lado.

Un poco más allá está Gimbal encerrado en su hechizo, Lo que hay que hacer es traer aquí los tres cristales y todo aquello, y además a Orik, a quien le entregamos "Crystal ball". Aseguraos de que llevéis puesto "White gold ring" y activad el hechizo CRYSTALLIUM SPECTRALIS, luego id arrojando a Gimbal los tres cristales con la orden THROW y cuando terminéis, ¡Gimbal estará libre!

Ya falta poco. Coged el "Broken talisman" de un par de pantallas a la izquierda y buscad a Florin, a quien se lo entregaréis junto al "Tube of glue", tras lo cual le pedimos ayuda, y el tipo nos arreglará el aparato que pasará a ser un "Magic talisman".

Ahora estaremos en condiciones de realizar el hechizo RELEASE SPELL, ayudándonos de la "Crystall ball" y el "Magic talisman" (cosa lógica). Este hechizo nos permitirá devolver a los personajes a sus respectivas zonas del espacio-tiempo y bla, bla, bla, usando la opción LOCATE A CHARACTER, y habiendo activado antes RELEASE SPELL, claro.

El orden para mandar a la gente a casa es: Elrand, Sansum, Thor, Rosmar, Banshee, Florin, Orik y Gimbal. Cuidado con esto, porque cuando lancéis a Florin a través del portal dimensional, os quedaréis sin restaura-energía.

<u>NOTA A LA VERSION DE 48K</u>

Todo lo dicho arriba sirve para la versión de 128 (más larga), y la de 48 tiene los mismos pasos pero con algunas excepciones que se enumeran a continuación:

- El "Mouse Organ" ya no existe. En su lugar está el "Saxophone".
- "Shield" ya no está en Basement, sino en Ground Floor y a la vista. Tampoco puede ponerse, y no nos protege de las bolas rebotantes de algunas pantallas: su utilidad se comenta luego.
- Rosmar no tiene "Brass ankh". Ha sido sustituido por "Willow rod".

ALGUNOS COMENTARIOS FINALES

Aún con todo esto, la aventura sería facilita si no fuera por esa extraña manía que tiene los personajes de morir de inanición si no nos encargamos de su manutención física y moral. Constantemente hay que estar diciéndoles BE HAPPY y EAT & DRINK para que nos respondan y ayuden como nos merecemos.

Esto implica que muchas veces haya que localizarles rápidamente (sobre todo a Florin, para recuperar energía, y a Thor, que es el de salud más precaria).

Para esto existen varios métodos:

- Ir a buscarles sin más. Muchas veces, lógicamente, no sabremos en qué planta se han metido y recorreremos inútilmente la totalidad de las pantallas, con la consecuente pérdida de energía. Aquí puede ayudarnos la "Crystal ball", ya que cuando la llevamos aparece una opción extra en el menú para localizar rápidamente a un personaje.

- Invocarles con "Elf horn". Tiene el inconveniente de que a menudo estarán dormidos, demasiado cansados para aparecer o de mal humor y no atenderán a nuestra llamada.

- Usar el hechizo PROJECT PHYSICAL BODY, el modo más seguro y rápido de los tres. Para activarlo, localiza a un personaje y acto seguido activa el hechizo, llevando el "Magic talisman".

Los otros hechizos son el CANDELLIUM ILUMINATUS y QUITICUS GAMUS. Este último tiene la finalidad de abortar la partida, (una chorradita como cualquier otra), pero el primero, aunque no es necesario activarlo para completar el juego, si lo es para el tanto por ciento final del mismo.

Para activarlo, hay que llevar "Engraved candle" y "Shield" (puesto, si estáis en 128) y dejar en el suelo, frente a vosotros, el "Four leaf glover" que se encuentra en Roof. La vela se iluminará.

2/X/89

NOTICIAS

* Aventuras AD está trabajando actualmente en dos proyectos. Uno de ellos ya es viejo conocido de los aventureros, se trata de LA DIOSA DE COZUMEL, primera parte de la trilogía de Ci-u-than.

En ella encarnamos a un bravo arqueólogo (Indiana Jones no, listillos) que se dirige a el Yucatán, en México, pero una tormenta hunde su barco cerca de la islita de Cozumel, antiguo feudo de la diosa Ix-chell. Nuestro objetivo es escapar a su irrefrenable atracción y encontrar los medios para salir de la isla, negociando con los habitantes de la misma...

El segundo proyecto, de temática espacial, no tiene nombre definido todavía. Incorpora un nuevo sistema de indicar las órdenes mediante una serie de menús que aparecen en pantalla con las opciones disponibles en cada momento.

Según el argumento, somos el líder de un selecto equipo de cinco seres que debe oponerse y destruir a la "oscura amenaza", cuyo objetivo es destruir toda civilización avanzada.

En la primera parte debemos reunir a nuestro equipo, basándonos en la lógica y la intuición, puesto que para evitar infiltraciones, nadie sabe quien lo forma, ni siquiera nosotros, aunque contamos con unos pequeños indicios para investigar...

El objetivo de la segunda parte, una vez reunido el equipo, es volar hasta el centro de control enemigo y destruirlo, tras una labor de equipo en la que cada miembro hará valer sus especiales habilidades.

Como es habitual en los programas de Aventuras AD, estarán disponibles para Spectrum (disco y cinta), MSX (disco y cinta), Amstrad (disco y cinta), Commodore, Atari ST, Amiga y PC (CGA y EGA).

* Más sobre Aventuras AD. Tim Gilberts está incluyendo ampliaciones en el DAAD (que ya va por la versión 2.01) para dotar a las aventuras con él producidas de efectos de voz y sonido digitalizados. ¡Un poco de paciencia!

Preguntas y... respuestas?

- Marco A. Blanco no puede cazar al pajarillo que aparece al inicio de la segunda parte de LA AVENTURA ORIGINAL. Le diremos que para atraparlo, primero necesita algún objeto donde poder ponerlo a buen recaudo, y por otra parte, no llevar un objeto mágico que quizá lo asuste...

- La segunda parte de esta aventura es la que crea problemas a Ramón Muñoz Chamarro. Para recuperar los tesoros que te roba el pirata, debes ir a su "entrelazada guarida" es decir, un laberinto, y tras moverte por él, encontrar el lugar donde almacena sus robos.

No se puede engañar al troll Chulangas, que es tonto pero no estúpido, por lo que debes entregarle un tesoro, pero recuerda que la magia llena esta aventura, y algunos objetos ovalados tienen tendencia a volver a su sala de origen.

- Y siguiendo con esta aventura, Angel Fernández es mordisqueado continuamente por el precioso crótalo de la sala de los Reyes Elfos. Para evitar esto, debes llevar contigo un emplumado animalillo, y soltarlo en esa localidad. Por lo visto, le encantan los ojos de serpiente al natural...

- Puesto que os habéis puesto de acuerdo en hacer preguntas sobre la ORIGINAL, seguiremos con ella... José A. Narváez ha descubierto cuatro palabras mágicas, y pregunta si hay más. La respuesta es concisa. NO hay mas palabras mágicas (¿os habéis pensado que la ORIGINAL es un "show" de David Copperfield, caballero?).

La utilidad del canto rodado es evidente... aumentar los casos de psicopatía-aventurera (Síndrome de busca-uso-a-un-objeto-que-no-tiene). Y respecto a la del hueso, no sirve de mucho, pero si probamos a comerlo, el efecto que se obtiene es curioso (je, je).

Respecto a intentar vencer a Chulangas luchando... lo tenemos crudo. Este troll ganó el concurso de partimiento de troncos con la cabeza de su tribu natal, pero por suerte, eso no le desarrolló músculos en las neuronas, por lo que no puede distinguir los "tesoros boomerang".

También pregunta el señor Narváez: "El oso, aparte de ser entrañable, asustar al troll y ofrecernos un tesoro, ¿tiene alguna utilidad más?" Caramba, si hiciese algo más, sería Peposo el protagonista de la aventura, y no vos!

- Más problemas. Alberto Tejedor sabe que con el huevo de oro y unas palabras mágicas pasa algo, pero ignora qué. Sólo diremos que tiene relación con Chulangas...

Si se tienen problemas para abrir una puerta, lo mejor sería darle un poco de lubricación ¿no?. No se puede entrar en la habitación mágica llevando objetos, por lo que hay que dejarlo todo antes de entrar. Para abrir una almeja, lógico es emplear un objeto con relación marina.

Y por último decir que con lo dicho en esta sección basta y sobra para resolver la ORIGINAL, por lo que no se publicará su solución, ya que sería ocupar espacio en algo ya tratado. De todos modos, muchas gracias a los 523.754 socios que han mandado solución o avances (si hay fuerte petición, me veré obligado a publicar alguna...).

- Y cerramos esta sección con otra pregunta de José A. Narváez, acerca del juego de Rol "La llamada de Cthulhu". Es uno de los pocos actualmente traducidos, y está basado, lógicamente, en los personajes creados por Lovecraft en sus "Mitos de Cthulhu".

El jugador deberá enfrentarse a horrores que pueblan el mundo actual o incluso el remoto pasado, anterior a la humanidad. Es de destacar que en este juego, a diferencia de cualquier otro, cuanta más experiencia adquiere el jugador, más loco se vuelve su personaje...

"La llamada de Cthulhu" es un juego excelente de por sí, pero si a eso añadimos la excelente ambientación que ofrecen Azathoth, Yog-Sothoth, Shub-Niggurath, Nyarlathotep y demás dioses y monstruos creados por Lovecraft, un admirador de su obra disfrutará tanto leyendo el libro de reglas como jugando. Si deseas adquirirlo, puedes pedirlo a:

LUDOMANOS
C/ Castellón, 13
46004 VALENCIA
Tel. (96) 341 52 64



En esta sección podéis poneros en contacto con otros aventureros para intercambiar datos e información acerca de las aventuras, pero por favor, no uséis esta sección para el intercambio de programas. Ya sabéis que la piratería es uno de las palabras más odiadas en este Club, ¿verdad?

- Compro aventuras originales para Spectrum. Compraría o cambiaría por alguna de mi colección (también originales). Me interesan sobre todo las de Level 9 (RED MOON, COLOSSAL ADVENTURE, ADVENTURE QUEST, SNOWBALL DUNGEON ADVENTURE, WORM IN PARADISE, etc...). Prometo contestar. Por favor, mandad lista.

Javier San José
C/ Ronda del Ferrocarril, 75, 7º A
Miranda de Ebro
09200 BURGOS

- ¿Tienes alguna aventura inglesa olvidada en algún recóndito lugar de tu habitación? ¿Has jugado mil veces a ella y la has acabado otras tantas? ¿Deseas venderla para dejar sitio a las nuevas? No te lo pienses dos veces: Compro aventuras anglosajonas antiguas a precio razonable. Sólo originales con carátula e instrucciones, para aumentar mi colección. Escribe a...

Xavier Ruiz Ribes
C/ Roquetes, 11, 3º, 1ª
Sant Just Desvern
08960 BARCELONA

- Quisiera contactar con gente que esté jugando a GUILD OF THIEVES, de Magnetic Scrolls, y a otras aventuras en Atari ST para intercambio de ayudas, mapas, soluciones, comentarios, anécdotas, etc.

Cataldo Torelli
C/ Luis Mitjans, 3
28007 MADRID

¿ Eres un vicioso de las aventuras ?
¿ Tienes dominio en programacion de Parser ?
¿ Sabes hacer buenos guiones ?
¿ Sabes hacer buenos graficos ?
¿ Tienes un ordenador ?
¿ Te gustaria formar parte de un pequeño grupito de jovenes que quieren darle otra dimension al mundo de las aventuras ?
Si has contestado SI a alguna pregunta ponte en contacto con nosotros.

Juan Diego Sintes Orfila
C/ Sevilla 61 -1 -2
Barcelona 08003

Escribe y ...



Dibujo realizado por Oscar Lopez Domingo

Sildavia

Libertad o Muerte   Informe n. 0

En el número anterior del CAAD apareció un llamamiento a los socios del Club para participar en las pruebas de un Juego por Correo creado por otro socio. Ese otro socio soy yo, me llamo José Joaquín Chambó Bris, aunque dentro del mundo de la Aventura mi nombre se va a ver reducido a dos iniciales: J.J.

En efecto, antes de lanzar un buen Juego por Correo se necesita ponerlo a prueba, por lo que me decidí a ponerme en contacto con los socios interesados, por medio del CAAD. Para que la gente se diese prisa en escribirme (y ponerle un poco más de interés al asunto) sólo garanticé la participación de los primeros 20 socios que escribieran; y parece que ésta ha sido un arma de doble filo, ya que hay socios que no han escrito porque creían que ya no entraban en el cupo inicial. La verdad es que necesito al menos 70 jugadores y hasta el momento dispongo de 30 interesados.

A continuación está la relación de socios del Club que han escrito, si hay alguien que lo ha hecho pero no encuentra su nombre entre los de la lista, tendrá que volver a escribir, pues parece que se ha extraviado alguna carta:

1. David Picó Jover
2. Rafael Cano Zuriguel
3. José Luis Albasanz Herrero
4. Justo M. Alés Tirado
5. Marco A. Blanco Navarrete
6. Miguel Vadillo Fernández
7. Juan Diego Sintes Orfila
8. Carlos Ferrero Martín
9. Xavier Ruiz Ribes
10. Juan Carlos Matos Franco
11. Fernando Sevilla García
12. Alberto García Puente
13. José Manuel Galán Fernández
14. Carlos Sisí Cavia
15. Javier San José
16. Alvaro Mangado Cruz
17. Josep M. Oriol Martí
18. David Mancera Aranjo
19. Cataldo Torelli Milara
20. Juan Antonio Paz Salgado
21. Francisco A. Heredia de la Hoz
22. Pedro Silva Franco

El juego que se va a probar se llama "Libertad o Muerte", se trata de una famosa batalla entre unidades de infantería que se desarrollará sobre un asteroide del Sistema Vega en el año 7.302; del desenlace de dicha batalla dependerá la suerte de la Federación Estelar, en lucha contra la "civilización" vegana durante más de 70 años. El juego dispone de 400 localidades y 70 jugadores iniciales; cada jugador tiene que controlar un equipo de combate de alta tecnología (tecnología del siglo LXXIV), investigar multitud de elementos, interaccionar con aliados y enemigos, y sobrevivir a estos y ante los demás seres que habitan el asteroide.

Si te interesa participar recuerda que todavía quedan 40 plazas, sólo tienes que escribirme para que te envíe más información sobre cómo empezar a jugar:

SILDAVIA
José J. Chambó Bris
Catedrático Mercer, 10-1-2
46680 ALGEMESI (Valencia)

J.J. Game Master